

 XBOX 360



The cover art features a large, detailed profile of a player's head on the right side. In the center, a player in a black Adidas jersey is running with a rugby ball. To the left, a player in a yellow jersey with the number 5 is tackling him. Another player in a yellow jersey is on the ground in the foreground. The background shows a stadium at night with bright lights.

JONAH LOMU RUGBY CHALLENGE





ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

CONTENIDO

Garantía, Ayuda y Soporte Técnico	35
Xbox LIVE	35
Controles durante el juego	36
Menú de pausa	42
Menú principal	42
Un partido	43
Entrenamiento	44
Competiciones	44
Modo de carrera	45
Jugar en línea	46
Personalizar	47
Ayuda y opciones	48
Tienda de rugby	49

NAVEGACIÓN POR EL MENÚ GENERAL

Opciones del navegación por el menú



Seleccionar / Avanzar



Cancelar / Volver



CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Con la pelota



PAUSA

MOVER

MANTEN **LT** O **RT** **ESPRINTAR**

LB / **RB** **PASAR A LA IZQ/DER**
PRESIONA PARA PASE LARGO

LB + **RB** **PASAR AL MEDIO APERTURA**

HANDOFF

LUEGO **RT** **FINTA A LA IZQUIERDA**

LUEGO **LT** **FINTA A LA DERECHA**

R2 **PASE FINGIDO**

CERCA O SOBRE LA LINEA DE GOL

Y **PATADA ALTA Y LARGA**

X **PATADA RASA**

B **PATADA DE GLOBO**

A **PATADA DE DROP**

PRESIONA LOS BOTONES REPETIDAMENTE

Sin la pelota



PAUSA

MOVER

MANTEN **LT** O **RT** **ESPRINTAR**

X **AUTO SELECCIONAR JUGADOR**

LB / **RB** **SELECCIONA UN JUGADOR A LA IZQUIERDA/DERECHA**

LB + **RB** **SELECCIONA AL ZAGUERO**

BALÓN SUELTO

Y **ATRAPADA CON SALTO**
PRESIONA PARA MARCAR

B **PATADA DE PUNTAPIÉ CORTA**

A **LÁNZATE SOBRE EL BALÓN**

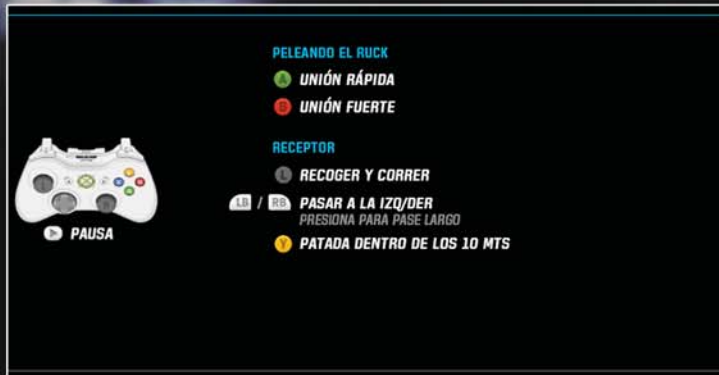
EN DEFENSA

Y **PLACAJE**

X **PLACAJE AGRESIVO**

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Melés espontáneas



El melé espontánea se forma cuando un jugador es placado al suelo.

Pulsa el botón **A** para agarrar rápidamente al jugador más cercano disponible al ruck.

Pulsa el botón **A** repetidamente para agregar más jugadores al ruck. Agregar más jugadores al ruck puede poner en riesgo la línea defensiva, así que debes evitar reforzar demasiado el ruck en determinadas situaciones.

Pulsa el botón **B** para agarrar jugadores al ruck agresivamente; así solo se unirán delanteros al ruck, lo que tendrá un gran impacto. Sin embargo, si no hay ya delanteros cerca tras el placaje, podrían tardar demasiado en llegar.

Después de ganar el ruck, los jugadores pueden pulsar el botón **Y** para realizar un box kick (puntapié alto sobre el hombro) desde el ruck.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Alineamiento



El alineamiento se forma cuando la pelota está en lateral.

Lanzamiento

- o Utiliza el stick derecho para cambiar entre pods (grupos) de jugadores.
- o Utiliza el stick izquierdo para mover los pods hacia arriba y hacia abajo del alineamiento.
- o Pulsa el botón **Y**, el botón **B** o el botón **A** para lanzar al jugador indicado cuando la barra indicadora esté en el área en color.
- o Si lanzas a un lado u otro del área en color, el lanzamiento se considera ilegal.

Atrapada

- o Pulsa el botón **Y**, el botón **B** o el botón **A** para saltar y responder al lanzamiento.
- o Los jugadores pueden elegir entre atrapar la pelota, pasarla o darle un toque hacia atrás.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Melés



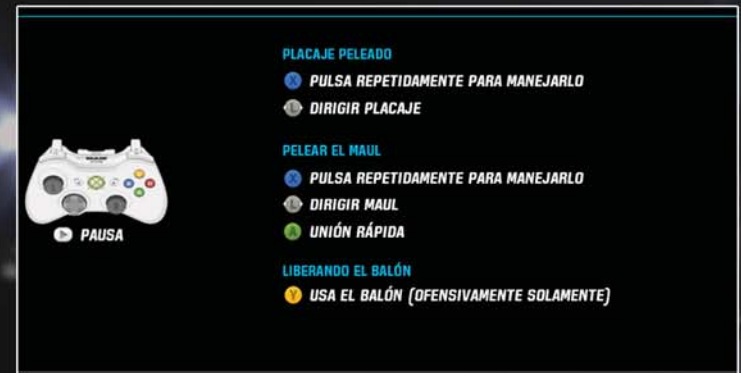
El melé puede formarse después de un ensayo de castigo, un adelantado o cuando hay pelota muerta en zona de marca.

- o Los jugadores deben mover el stick izquierdo y el stick derecho hacia arriba en el momento oportuno para arremeter con el mayor impacto posible.
- o Una vez que los jugadores del scrum han entrado en contacto, hay que intentar ser el primero en mover el stick derecho y el stick izquierdo hacia arriba justo cuando las líneas se juntan en el medio del área en color.

Cuanto más lejos estén las líneas de este punto central al empujar, menor será la potencia de esta acción.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Mauls



El maul se forma cuando el portador del balón se encuentra en un placaje disputado pero no acaba en el suelo, y tanto el placador como el placado permanecen en pie.

Ahora los jugadores se encuentran en un maul y, si se pulsa repetidamente el botón **X**, intentarán ganar terreno empujando a sus adversarios. Otros miembros del equipo de ambos lados pueden agarrarse al maul y empujar a los jugadores hacia adelante.

Si el portador del balón se ve forzado a retroceder y tarda demasiado en utilizar la pelota, corre el riesgo de cometer falta.

Puntapié colocado


El puntapié colocado se efectúa después de marcarse un ensayo, y también puede elegirlo un equipo cuando se le otorga un puntapié de castigo.

Mueve **↑** hacia arriba o abajo para colocar la pelota en el campo dentro del alcance del pie de los jugadores. El balón se mostrará en amarillo o rojo dependiendo de la distancia a la que se haya colocado del alcance óptimo de los jugadores.

Una vez colocada la pelota, mueve **↑** hacia la izquierda o la derecha para apuntar y pulsa el botón **A** para confirmar.

Aparecerá un círculo alrededor del balón una vez colocado. El área en color representa la precisión óptima. Detén la barra blanca en movimiento de esta área pulsando el botón **A** para dar el puntapié.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón  durante el juego para que aparezca el menú de pausa.

Las posibles opciones son Continuar partido, Gestionar equipo, Ayuda y opciones, Elegir equipo, Reiniciar partido y, Abandonar partido.

- o Continuar - selecciona esta opción para volver al partido.
- o Dirigir equipo - selecciona esta opción para gestionar el equipo, elegir al capitán, elegir al pateador y cambiar jugadores.
- o Ayuda y opciones - selecciona esta opción para ver los controles, ajustar la cámara y los efectos visuales o definir las opciones de sonido.
- o Elegir lado - selecciona esta opción para elegir el equipo que quieres controlar durante el partido.
- o Reiniciar partido - selecciona esta opción para reiniciar el partido.
- o Salir - selecciona esta opción para salir del partido y volver al menú principal.

LESIONES

Si durante el juego se lesiona algún jugador, éste será sustituido. Cuando un jugador resulte lesionado, aparecerá la pantalla de sustituciones. Selecciona un jugador del banquillo para reemplazar al jugador lesionado. Los jugadores de los equipos del sistema se sustituirán automáticamente.


MENÚ PRINCIPAL

- o Partido Único - selecciona esta opción para jugar un solo partido entre dos equipos.
- o Entrenamiento - selecciona esta opción para ver los tutoriales, ver el vídeo del reglamento o para practicar.
- o Competiciones - selecciona esta opción para elegir el campeonato que deseas disputar, como el World Rugby Championship, Rugby 15, Tri Nations, Quad Nations, Euro Nations, Euro Rugby Club Championship, ITM Cup, Aviva Premiership Rugby, Bledisloe Cup Series, TOP 14 Orange, RaboDirect PRO12.


- o Modo de carrera - selecciona esta opción para establecer una carrera y controlar equipos durante 13 temporadas.
- o Jugar en línea - selecciona esta opción para jugar un partido rápido en línea, ver los marcadores en línea o jugar un partido privado en línea.
- o Personalizar - selecciona esta opción para crear y editar jugadores, equipos o competiciones.
- o Ayuda y opciones - selecciona esta opción para establecer los controles, las opciones de juego, la cámara y los efectos visuales, las opciones de sonido y para ver los créditos.
- o Tienda de rugby - selecciona esta opción para adquirir contenido desbloqueable de Rugby Challenge.


UN PARTIDO


Selecciona dos equipos de las diversas competiciones para jugar un único partido rápido.

La pantalla de partido único permite seleccionar dos equipos para el enfrentamiento. Pulsa el botón  para confirmar la selección de equipos y pasar a la pantalla de selección de control.

Para seleccionar el equipo que quieres controlar, mueve los indicadores de control de los jugadores hacia la izquierda o la derecha. Si dejas el indicador de marcación de los jugadores en el medio, se establecerá un partido controlado automáticamente en el que solo podrás observar. La pantalla de selección de control también permite cambiar la indumentaria de los equipos y ajustar las opciones de juego.

Pulsa el botón  para cambiar la indumentaria del equipo que has elegido controlar.

Pulsa el botón  para entrar en la pantalla de opciones de juego y ajusta opciones de juego como el estadio, la dificultad, la duración del partido, la hora del día y las condiciones meteorológicas.

Una vez definidos el equipo que deseas controlar, las indumentarias y las opciones, pulsa el botón  para confirmar la configuración y comenzar el partido.

ENTRENAMIENTO

Selecciona esta opción para ver los tutoriales, ver el vídeo del reglamento o para practicar.

- o Tutoriales - selecciona el nivel de tutorial que deseas intentar. Elige entre básico, intermedio, avanzado y profesional. Sigue las instrucciones en pantalla para aprenderte los controles del juego y llegar a dominarlos.
- o Vídeo del reglamento - selecciona esta opción para ver un vídeo corto que explica las reglas de Rugby Union.
- o Practicar - selecciona esta opción para salir al campo y practicar tus habilidades.

COMPETICIONES

Selecciona esta opción para elegir el campeonato que deseas disputar, como el World Rugby Championship, Rugby 12, Tri Nations, Quad Nations, Euro Nations, Euro Rugby Club Championship, ITM Cup, Aviva Premiership Rugby, Bledisloe Cup Series, TOP 14 Orange, RaboDirect PRO12.

Puedes seguir con una competición existente o comenzar una nueva.


Continuar.

Selecciona esta opción para cargar una competición guardada anteriormente.

Nueva competición.

Selecciona esta opción para definir una nueva competición. Crea la competición en la pantalla Configuración de competición.

Selecciona la competición, la dificultad y la duración de los partidos. Pulsa el botón **A** para pasar a la pantalla de control de equipos.

Selecciona los equipos que deseas controlar durante la competición. Pulsa  para pasar al centro de competición.

El centro de competición es el centro de control del torneo. Desde aquí puedes elegir jugar un partido, simular un partido, gestionar tu equipo, ver a los adversarios y ajustar las opciones. El centro de competición también permite ver la clasificación y los encuentros del torneo.

- o Jugar partido - selecciona esta opción para jugar el partido actual de la competición.
- o Simular partido - selecciona esta opción para simular el siguiente partido de la competición. Cuando se selecciona esta opción, el juego simulará un resultado automáticamente.
- o Gestionar equipo - selecciona esta opción para gestionar el equipo, elegir al capitán, elegir al pateador y cambiar jugadores. También puedes ver perfiles y estadísticas de la competición y los partidos.
- o Los adversarios - selecciona esta opción para ver la alineación y las estadísticas del equipo contrario.
- o Configuración - selecciona esta opción para ajustar las opciones de dificultad y duración de los partidos.

MODO DE CARRERA

El modo de carrera te permite forjar el destino de tus equipos durante 13 temporadas rebosantes de acción. Puedes elegir competir en partidos entre clubes, selecciones e incluso ambos al mismo tiempo.

Los jugadores tienen la opción de continuar una carrera existente o comenzar una nueva.


Continuar.

Selecciona esta opción para cargar una carrera guardada anteriormente.

Nueva carrera.

Selecciona esta opción para definir una nueva carrera. Crea la carrera en la pantalla 'Configuración de carrera'.

Selecciona un equipo y establece opciones del modo de carrera como la dificultad y la duración de los partidos. Pulsa el botón **A** para pasar a la pantalla de selección de equipos.

Selecciona los equipos que deseas controlar en el modo de carrera. Tras seleccionar los equipos, aparecerá la pantalla de convocatoria de jugadores, que te da la oportunidad de escoger la alineación titular del equipo. Pulsa  para pasar al centro de carrera.

La estructura del centro de carrera es igual que la del centro de competición, a excepción de la ficha adicional Carrera. Esta ficha te permite ver la evolución de tu carrera en cualquier momento de la competición

JUGAR EN LÍNEA

La opción de juego en línea permite que hasta 4 jugadores locales se conecten y jueguen contra un máximo de 4 oponentes.


Las posibles opciones son Partido rápido, Marcadores y Partido privado.

Partido rápido.

Selecciona esta opción para jugar un partido rápido contra otro jugador seleccionado aleatoriamente.

Selecciona el equipo que deseas controlar durante el partido rápido y pulsa el botón **A** para continuar.

Una vez que hayas seleccionado el equipo, pasarás a la pantalla de búsqueda, donde se localizará a un oponente en línea para que se una al partido.

Pulsa  cuando estés listo para jugar. El partido empezará cuando ambos jugadores estén preparados.

Marcadores.

Selecciona esta opción para ver los marcadores y la clasificación en línea de los partidos rápidos.

La clasificación de los marcadores tiene en cuenta los puntos por victorias, empates y derrotas, así como la fiabilidad del jugador a la hora de finalizar partidos en línea.


Partido privado.

Selecciona esta opción para jugar un partido privado en línea entre amigos invitados.

Selecciona las opciones del partido, como el estadio, la duración del partido, la hora del día y las condiciones meteorológicas. Pulsa el botón **A** para continuar.

Después podrás elegir un amigo e invitarlo a un partido privado.

Una vez enviada la invitación, seleccionarás el equipo que desees controlar durante el partido privado.

Cuando estés listo, pulsa  y espera a que tu amigo se una. El partido empezará cuando se haya unido y esté preparado

PERSONALIZAR

Selecciona esta opción para personalizar diversos elementos del juego, como los jugadores, los equipos y las competiciones.

Jugadores.

Selecciona esta opción para crear un nuevo jugador o editar jugadores existentes.

- Detalles - personaliza el nombre, la edad, si es diestro o zurdo, la nacionalidad, la etnicidad y las posiciones principal, secundaria y terciaria.
- Atributos - personaliza la forma física, velocidad, aceleración, agresividad, agilidad, capacidad de romper un placaje, placaje, pase, offload, puntapiés de gol y generales, atrapada, fuerza, agilidad mental, salto y disciplina.
- Cabeza - personaliza el cráneo/cuello, cejas, ojos, mejillas, orejas, nariz, boca y mandíbula.
- Cara y cabello - personaliza la textura facial, tez, color de ojos, tipo y color de casco, longitud de cabello, estilo de cabello, color de cabello, y color y estilo de pelo facial.
- Cuerpo - personaliza la altura y el peso, complexión, pecho, abdominales, caderas, definición muscular, brazos y piernas.
- Accesorios - personaliza los vendajes de brazos y piernas, camiseta, pantalones y botas de clubes y selecciones.


Equipo.

Selecciona esta opción para crear un nuevo equipo o editar un equipo existente.

- Detalles - personaliza el emblema del equipo, nombre del equipo, apodo del equipo, nombre para el comentarista, primera indumentaria, segunda indumentaria y estadio.
- Atributos - personaliza las habilidades de ataque, defensa, ruck, maul, scrum y saque lateral.
- Equipo - personaliza el equipo. Selecciona la alineación titular y los suplentes.

Competición.

Selecciona esta opción para crear una nueva competición o editar una competición existente.

- o Seleccionar plantilla - selecciona una plantilla en la que basar la competición. Utiliza una de las competiciones existentes como base de tu competición.
- o Establece un nombre, un logo y un trofeo para tu competición.
- o Establece un formato, una estructura de puntos y los equipos de tu competición.
- o Una vez que hayas configurado todas las opciones personalizables de la competición, pulsa  para guardarla.
- o Tu competición personalizada queda así disponible para jugarse en el modo de competición.

AYUDA Y OPCIONES

Selecciona esta opción para ver los controles, ajustar las opciones de juego, la cámara y los efectos visuales, las opciones de sonido y para ver los créditos.

- o Controles - selecciona esta opción para ver los controles con la pelota, sin la pelota, en rucks, saques laterales, scrums o mauls.
- o Juego - selecciona esta opción para definir las opciones de juego para las lesiones, fueros de juego, pases adelantados, adelantados, zonas de expulsión, expulsiones, fatiga de los jugadores, árbitro de video y equipo favorito.
- o Cámara y efectos visuales - selecciona esta opción para ajustar las etiquetas de los jugadores, repeticiones, secuencias cinemáticas, ángulo de cámara, gloria en cámara, balanceo de cámara y cámaras de cerca.
- o Sonido - selecciona esta opción para ajustar opciones de volumen para el comentario, público, efectos especiales, voces de los jugadores y música.
- o Créditos - selecciona esta opción para ver los créditos del juego.

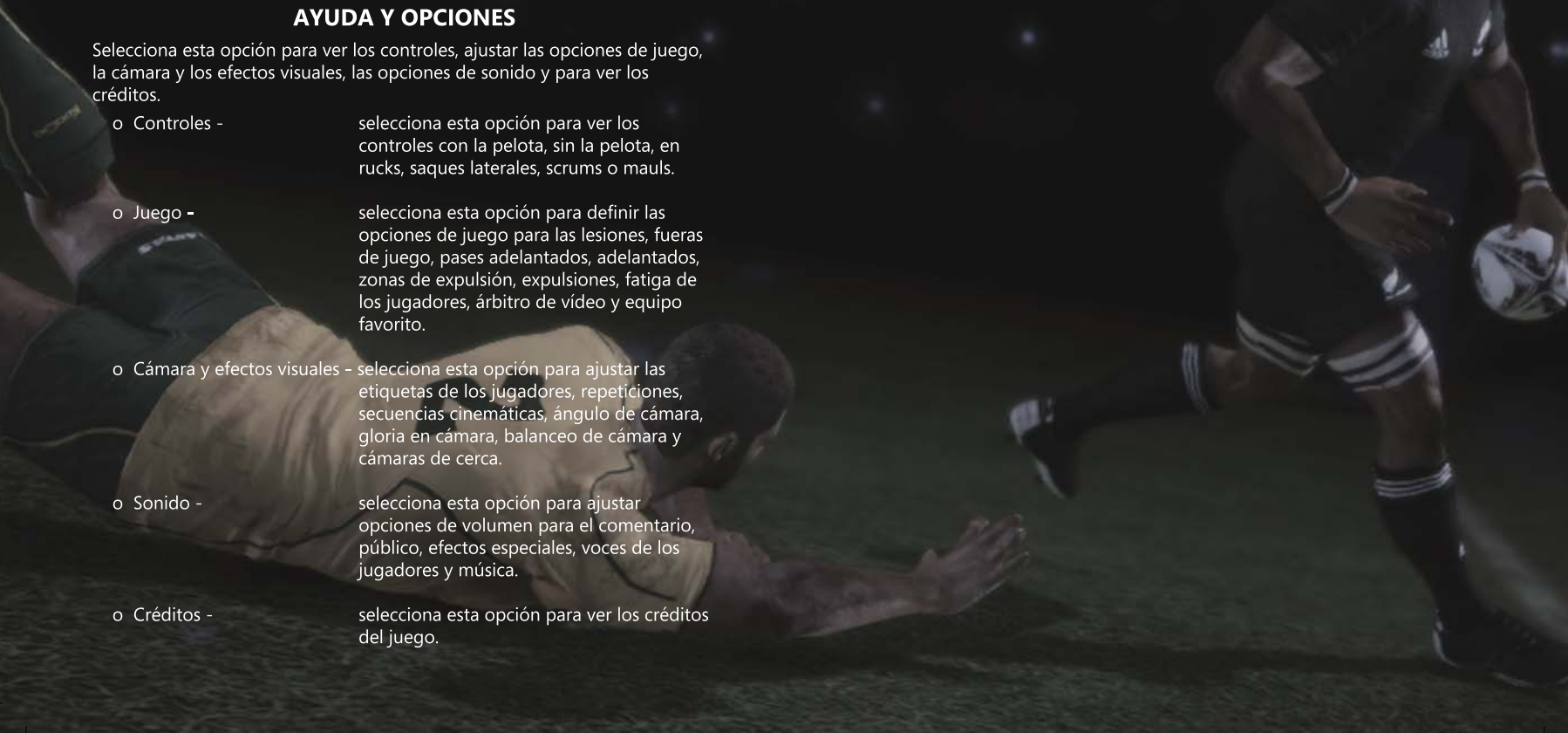
TIENDA DE RUGBY

La tienda de rugby es donde puedes adquirir contenido desbloqueable de Rugby Challenge a cambio de dólares de rugby.

Puedes ganar dólares de rugby si finalizas partidos en línea y fuera de línea, si completas tutoriales y si creas equipos y jugadores personalizados.

Una victoria, una derrota y un empate te proporcionarán cantidades distintas de dólares de rugby. Conseguirás más con una victoria y menos con una derrota.

La cantidad total de dólares de rugby ganados se muestra en la tienda de rugby.



CREDITS

SIDHE EXECUTIVE PRODUCER Andy Satterthwaite ASSOCIATE PRODUCER Luke Percy DESIGN VISION HOLDER Tyrone McAuley RESEARCH DESIGN & LIAISON Mark Davis LEAD GAME DESIGNER Jon Brown SENIOR GAME DESIGNERS Robert MacBride, Dan Smart, GAME DESIGNER Daizong Gong LEAD PROGRAMMER Robert Harrison SENIOR PROGRAMMERS Cameron Hart, Ismael Noche Navarro Joe O'Sullivan, Lloyd Weehuizen PROGRAMMERS Mark Barrett, Aaron Brown, Glen Corby, Jordan Ewen Roy Lye, Andrew Pahuru, Vaughan Sanders, LEAD GRAPHICS PROGRAMMER Kester Maddock SENIOR GRAPHICS PROGRAMMER Alan Chambers GRAPHICS PROGRAMMERS Owen Angell, Robert Cannell Rob Green, Tobias Köppen, Ramon Steenson LEAD ANIMATION PROGRAMMER Charles Baker ANIMATION PROGRAMMER Vinod Melapudi LEAD UI PROGRAMMER Dale Smith UI PROGRAMMERS Joshua O'Connor, Andrew O'Neil, Sungkono Surya Tjahyono, Tyler (Kyung Jean) Yang, Shady El Mously ASSOCIATE ART DIRECTOR E'van Johnston LEAD ARTISTS Jamie Churchman, Duncan Withers SENIOR 3D ARTISTS Dan Allsop, Adrian Denne, Petr Pechar, Dale Pugh, Andrew Stairs, 3D ARTISTS Mike Clephane, Shem Dawson, Aaron Hunwick, Leighton Milne, Chris Nirenberg, Tom van de Wijdeven ADDITIONAL 3D ART Amber Conway, Nathan Rattray TEXTURE ARTISTS Sarah Dixey, Andrew Leck Anthony Lee, Stephen Schulze LEAD ANIMATOR Mark Cuthbert SENIOR ANIMATOR Reagan Morris ANIMATORS Simon Dasan, Stephen Fleet LEAD VISUAL EFFECTS & CINEMATICS ARTIST Michael Cosner SENIOR CINEMATIC ARTIST David Alve VISUAL EFFECTS ARTIST Ivan Khmel LEAD UI DESIGNER Grant Robinson SENIOR UI ARTIST Nathan Rattray UI ARTISTS Dan Adams, Mike Chu AUDIO DESIGN Jeramiah Ross ADDITIONAL MUSICIANS Jake Edwards (Guitar), Dan Smart (Drums), Matt Tui (Bass), LEAD TECHNICAL ARTIST Keir Rice, SENIOR TECHNICAL ARTIST Jon Thorsen TECHNICAL ARTISTS Juliann Lum, Damon Smith LOCALISATION MANAGER Andy Macey USER EXPERIENCE EXPERT Hadley Bellam QA MANAGER Stephen Woodward QA LEAD Simon Westenra SENIOR QA ANALYSTS Shannon Feldwick, Dwayne Kirkwood, QA ANALYST Hayden Turnbull MANAGING DIRECTOR Mario Wynands TECHNICAL DIRECTOR Stu Sharpe CREATIVE DIRECTOR Stuart Middleton ART DIRECTOR Peter Freer CREATIVE RESOURCES DIRECTOR Stacy Longstreet INFRASTRUCTURE DIRECTOR Tyrone McAuley CHIEF FINANCIAL OFFICER Neil Gash BUSINESS DEVELOPMENT EXECUTIVE Jos Ruffell COMMUNITY MANAGER Camilla Koutsos MARKETING & COMMUNICATIONS MANAGER Sean Kauppinen LEGAL COUNSEL David S. Rosenbaum HUMAN RESOURCES MANAGER Brett Ross CHIEF STRATEGY OFFICER Bob Wallace IT SUPPORT Elliot Gardner SYSTEMS ADMINISTRATOR Nic Scott. **MOTION PERFORMERS** Jonah Lomu, ALL BLACKS Aaron Cruden, Hosea Gear, Neemia Tialata, Victor Vito, WELLINGTON LIONS, Hayden Cripps, Jacob Ellison, Rodney So'oialo OLD BOYS UNIVERSITY Steve Akauola, Mitchell Andrews, John Bell, William Davies Thomas Fleming, Simon George, Mathew Gordon, Travis Graham, Jesse Johnson, Ian Kennedy, Andrew McWhirter, Jeremy Newell, Christopher Noakes, George 'Titapu' Pairama-Lewington, Michael Scott Tupou Sopoaga, **ADDITIONAL MOTION PERFORMERS** Jed Brophy, Greg Ellis, Luke Hawker, Grant Roa Fiso Siloata **VOICE TALENT COMMENTARY** Grant Nisbett, Justin Marshall, COMMENTARY RECORDING STL Audio www.stludio.co.nz REFEREE Dan Kershaw, Garratt Williamson **CONSULTANTS** RUGBY LEGEND Jonah Lomu RUGBY UNION CONSULTANTS John Furlong, Paddy Gough, Dave Loveridge, Dave Stewart **EXTERNAL CONTRACTORS** TEAM & COMPETITION LOGOS Mike Schley FONTS Typodermic Fonts www.typodermicfonts.co.nz ADDITIONAL ART Ladyluck Digital Media Harsh Borah, Shane Warild TRANSLATORS Anne Fontaine (French), Sibilla Paparatti (Italian), Mariana Lazzaro Salazar (Spanish) **PHOTOGRAPHY** RUGBY PHOTOGRAPHY Action Photographics, Colin Whelan Alphapix John Cowpland Photosport NZ www.photosport.co.nz William Booth, Dave Lintott Slattery Media Michael Willson, N. Eric Heath, Kristina Soljo STADIA PHOTOGRAPHY Daniel Kajfes, Dwayne Kirkwood, Tane Lye, Neil Naujok, Nathan Rattray, David Robles **MAKING OF CONTENT** Video Production & Post Production supplied by Spark Productions **EDITING** Isaac Spedding, CAMERA ASSISTANT Aaron Ly **TRAILERS & VIDEO SUPPORT** Dave Alve, Micheal Cosner, Marc Weakley (Cereal TV) **AUDIO SUPPORT** Jeramiah Ross **TRAILERS & VIDEO SUPPORT** www.hes.net MANAGING DIRECTOR Sebastian Giompaolo EXECUTIVE PRODUCER Andrew Lavorgna PRODUCER Elizabeth Risteski PRODUCTION MANUAL Daniel Kajfes PACKAGING DESIGN Wayne Hazel ADDITIONAL PACKAGING SUPPORT Derek Amarasingham, Jack Chen, James Dickens, Billy Foster, Ben Howse, Shea Lees-Thomas, Colin Leung, Arthur Mak, Lawrence Paulraj, Wilson Poon, Ciro Sotomonte, Renee Tondut **AUSTRALIAN RUGBY UNION** www.rugby.com.au LICENSING MANAGER Sally Christiansen LICENSING EXECUTIVE Elizabeth James **NEW ZEALAND RUGBY UNION** www.nzrugby.co.nz LICENSING PROGRAMME MANAGER Nikki Burgess **VELOCITY BRAND MANAGEMENT AUSTRALIA** www.velocitybrandmanagement.com MANAGING DIRECTOR James Ashworth **VELOCITY BRAND MANAGEMENT NEW ZEALAND** www.velocitybrandmanagement.com LICENSING MANAGER Anne Louise Williams LICENSING COORDINATOR Sam Day.